Niveau(x) d'enseignement : 4 Numéro EDUQ : 9270235
Centre d'intérêt : 240

Gagnon, Lucie.

Réveille ton rêve : guide d'animation / [conception et rédaction, Lucie Gagnon, Louise Lepage, Valérie Ouellet ; Direction générale des programmes, Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires] -- [Québec] : Ministère de l'éducation : Ministère du loisir, de la chasse et de la pêche, c1990.
54 p. : ill. ; 28 cm + cassette vidéo (26 min.) + dossier de presse ([9] p.)

Dans un portefeuille. Code : 9091-0251 ; 16-1144

ISBN 2-550-15407-X

Vedette(s)-secondaire(s) : Lepage, Louise • Ouellet, Valérie • Québec (Province). Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires • Québec (Province). Ministère du loisir, de la chasse et de la pêche

Descripteur(s) : Activité parascolaire • Vie scolaire • Créativité • Participation de l'étudiant • Opinion de l'étudiant • Activité d'apprentissage • Guide • Secondaire (Ordre d'enseignement)

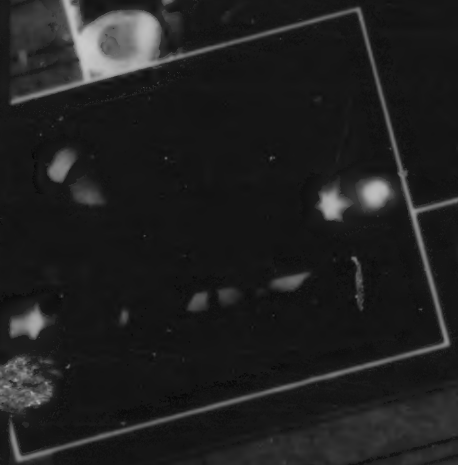
Cette dramatique montre comment les jeunes se sentent et vivent à l'école secondaire. Elle illustre l'importance d'encourager les élèves à s'engager dans des activités parascolaires afin d'accroître leur motivation à l'école et veut inciter chacune et chacun à exploiter son potentiel de créativité. Elle cherche aussi à stimuler l'intervention des directions et du personnel d'école en montrant la valeur de leur présence pour les jeunes. Le document évoque les divers rebondissements d'un projet entrepris par des élèves de la 3e secondaire pour donner un spectacle à la polyvalente. Le guide d'animation propose des activités à l'intention des élèves, activités qui mettent en valeur différents thèmes abordés dans la dramatique et qui correspondent à des réalités importantes de la vie scolaire. On veut ainsi sensibiliser les jeunes aux situations qui existent au sein de leur propre école et leur faire connaître leurs possibilités de participation. Certains objectifs des programmes d'études susceptibles d'être atteints par l'utilisation du film et des activités proposés dans le guide se retrouvent à la fin du guide d'animation.

Type de document :

Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation

Guide d'animation

Réveille ton rêve



Québec

9270 235
CADRE
CENTRE DE DOCUMENTATION
1940, BOUL. HENRI-BOURASSA EST
MONTRÉAL H2B 1S2

Réveille ton rêve

Guide d'animation

Direction générale des programmes:
Maurice Morand, directeur général

Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires:
Jean-Yves Roberge, directeur

Conception et rédaction:
Lucie Gagnon, Louise Lepage, Valérie Ouellet

Supervision:
Michel Leclerc

Collaboration:
Benoît Mathieu
Ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche

© Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation, 1990 — 9091-0261

ISBN 2-550-15407-X

Dépôt légal — troisième trimestre 1990
Bibliothèque nationale du Québec

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 1

Le film, ses objectifs, à qui il s'adresse 1

Pourquoi une dramatique? 1

Pourquoi la musique? 2

Des rôles diversifiés 2

Une production interministérielle 2

Les objectifs du guide d'animation 2

CHAPITRE 1 - LE FILM 5

1.1 Les personnages 5

1.2 La chanson **Réveille ton rêve!** 12

CHAPITRE 2 - LES ACTIVITÉS 13

OUVRE TES OREILLES . . . ON REGARDE!
— Activité préparatoire 15

2.1 **Premier thème:** La découverte et l'expression de ses aptitudes et de ses goûts 16

ON RÉVEILLE SES TALENTS!
— Activité d'apprentissage nº 1 17

ON EST PAS MAL BONS!
— Activité d'apprentissage nº 2 25

2.2 **Deuxième thème:** Le développement de l'initiative, de l'autonomie et du sens des responsabilités 30

J'AI PLEIN D'IDÉES!
— Activité d'apprentissage nº 3 31

FAUT FAIRE QUELQUE CHOSE . . .
— Activité d'apprentissage nº 4 33

NOUS AUSSI ON EST CAPABLES!
— Activité d'apprentissage nº 5 35

2.3 **Troisième thème:** L'ouverture aux autres (et à leurs différences) et la capacité de travailler en groupe 39

ON EST ENSEMBLE . . .
— Activité d'apprentissage nº 6 40

T'ES VRAIMENT « SPÉCE », TOI!
— Activité d'apprentissage nº 7 41

2.4 **Quatrième thème:** Le sentiment d'appartenance à l'école et l'engagement personnel 43

J'LE FAIS . . . POUR TOUTE L'ÉCOLE . . .
— Activité d'apprentissage nº 8 44

. . . PUIS SURTOUT, IL FAUT S'RÉVEILLER
— Activité d'apprentissage nº 9 46

2.5 **Cinquième thème:** L'utilisation des ressources de l'école 49

Y'A JAMAIS PERSONNE QUI VOUS A AIDÉ?
— Activité d'apprentissage nº 10 50

CHAPITRE 3 - LE FILM *RÉVEILLE TON RÊVE* ET LES PROGRAMMES D'ÉTUDES 53

3.1 Correspondance générale 53
3.1.1 Art dramatique 53
3.1.2 Français 53

3.2 Correspondance particulière 53
3.2.1 Art dramatique 53
3.2.2 Formation personnelle et sociale 53

INTRODUCTION

> « Quand on parle d'eux, il est souvent question d'irresponsabilité, de décrochage, de vandalisme, d'absentéisme, de marginalisme. Beaucoup d'« isme », en un mot, pour décrire la situation parfois difficile **des jeunes à l'école**, et pourtant :
>
> Et pourtant, il y a aussi **l'autre jeunesse**, celle dont les médias parlent peu, celle qui veut vivre sa vie à l'école, celle avec laquelle les responsables d'activités étudiantes travaillent, celle qui s'engage, qui agit, qui s'affirme, qui se serre les coudes. . . (. .).
>
> Il n'y a pas de différence fondamentale entre ces jeunes et les autres et c'est bien de la **même jeunesse** qu'il s'agit. »

L'adolescence est cette période de la vie où les changements physiques font de l'enfant un adulte, et entraînent de toute évidence avec eux d'importantes modifications sur les plans psychologique et social.

Avoir entre douze et dix-sept ans, c'est d'abord prendre conscience graduellement de sa condition d'homme ou de femme. C'est aussi faire face à des responsabilités nouvelles. L'adolescence, c'est l'apparition ou le développement de certains besoins : besoin de se sentir appartenir à un groupe, besoin d'exprimer sa personnalité. Bref, c'est une énergie nouvelle à faire passer, une poussée dans la recherche de son identité, un rêve à réaliser.

Cette jeunesse, à la fois belle et exigente, évolue principalement à l'intérieur d'un large cadre qui s'appelle l'école. En effet, le temps passé à l'école représente pour les jeunes des milliers d'heures. Ces moments vécus dans le milieu scolaire sont l'occasion idéale pour permettre aux garçons et aux filles de développer leur personnalité d'une manière harmonieuse.

Le film, ses objectifs, à qui il s'adresse

Réveille ton rêve! est un court métrage d'une durée de 26 minutes. Ce format facilitera son visionnement à l'intérieur d'une période de cours tout en laissant suffisamment d'espace pour tenir une activité d'apprentissage comme celles qui sont proposées dans le présent guide.

Le principal objectif de cette production est d'inciter les élèves à s'engager personnellement dans la vie de leur école, tout en leur rappelant qu'en chacun d'eux sommeille tout un potentiel à exploiter, potentiel qui, s'il reste inutilisé peut être à l'origine de ce « mal de vivre » qu'on retrouve souvent à l'adolescence. Dans cette perspective, **Réveille ton rêve!** veut aussi rappeler aux directions d'école et au personnel scolaire la valeur inestimable de leur intervention auprès des jeunes.

Dans ce film, on parle beaucoup de participation, de responsabilisation, d'organisation d'activités parascolaires, mais on met aussi l'accent sur l'intégration des apprentissages scolaires à la vie scolaire . . . ou à la vie tout court. Pour ces jeunes qui ont le sens de l'organisation et qui ont du talent en musique, en rédaction, en dessin, ces activités sont des prolongements des matières scolaires. Ils mettent en pratique ce qu'ils ont appris en classe. Il faut comprendre aussi que leur vie personnelle ne s'arrête pas à l'école et inversement leurs apprentissages scolaires ne sont pas oubliés une fois qu'ils sont sortis de l'école.

Le film est avant tout destiné aux élèves du premier cycle du secondaire, bien que nous croyons que, de façon générale, tous les élèves du secondaire peuvent tirer grand profit de cette production. Plusieurs raisons nous motivent à axer nos messages davantage du côté des élèves de première, deuxième et même de troisième secondaire :

- veiller à ce que, dès les premières années du secondaire, les élèves participent activement à la vie de l'école;
- proposer aux élèves des modèles de participation;
- aider à prévenir l'abandon scolaire en développant chez les élèves, le sentiment d'appartenance à leur école.

Pourquoi une dramatique?

Cette réalisation cinématographique se présente sous la forme d'une dramatique. Pourquoi une dramatique? Parce que, contrairement au documentaire, la dramatique touche les spectateurs, elle a le pouvoir d'embarquer émotivement les jeunes qui se reconnaissent à travers les personnages et leur vécu. Les messages à faire passer sont de nature affective. Il s'agit, en effet, de jouer sur des attitudes, des comportements et non d'informer ou de livrer des messages précis. Comment pourrions-nous dire aux jeunes autrement que par des images, des sous-entendus ou des mises en situation, que l'école peut être un lieu

1. FONTAINE, SUZANNE. **La vie étudiante ou la place des jeunes à l'école**, dans Vie Pédagogique, n° 19, juin 1982, p. 18.

épanouissant en autant qu'on participe activement aux activités qui s'y déroulent? Il ne s'agit pas d'affirmer que « l'école, c'est l'fun », il faut que beaucoup d'atmosphère, de chaleur, d'émotion se dégage de la production. C'est pourquoi nous avons misé sur le cinéma et sur la formule « dramatique » pour intéresser les jeunes et les amener par la suite à s'interroger sur leur comportement, voire même à le changer.

Réveille ton rêve! nous montre sans maquillage comment les jeunes se sentent et vivent à l'école. On y découvre l'importance d'encourager les élèves à s'engager dans des projets qui leur permettent d'accroître leur motivation à l'école. L'histoire est celle de sept jeunes travaillant à la réalisation de leur projet: monter un spectacle de musique rock pour l'école. Ce projet sera réalisé grâce au dynamisme de ce groupe qui, par ailleurs, aura réussi à y intéresser les autres élèves de la polyvalente.

Pourquoi la musique?

Pourquoi avoir choisi un projet musical comme sujet de film? Parce que la musique est un moyen privilégié pour rejoindre l'ensemble des jeunes. Plus que tout, la musique est toujours très présente au cours de cette période de la vie qu'est l'adolescence. Bien sûr, le but de cette réalisation n'est pas de suggérer aux jeunes de créer leur propre groupe « rock »! La musique étant en quelque sorte la porte d'entrée pour pénétrer dans le monde des jeunes, la dramatique veut, avec ce projet, toucher le plus grand nombre de spectateurs. Le but de cette dramatique est de communiquer aux jeunes le goût de s'engager dans un projet, qu'il soit du domaine artistique, scientifique, sportif, communautaire ou autre. « La capacité d'engagement personnel dans des tâches constitue une des réalisations majeures de cette période de formation à la vie[1]. »

Des rôles diversifiés

Nous retrouvons dans le film des personnages très différents les uns des autres. Cette diversité nous permet de rejoindre beaucoup de types d'élèves, certains ayant peut-être l'habitude de se sentir exclus ou marginaux dans leur vie scolaire. Ils ne seront pas privés de l'opportunité de s'engager personnellement dans un projet à l'école. Avec le temps, les jeunes pourront exploiter à fond leur potentiel tout en démontrant une belle solidarité malgré les énormes différences qui existent d'une personne à l'autre.

Par ailleurs, le choix des interprètes s'est fait judicieusement. En effet, la plupart des comédiens et comédiennes sont des élèves du secondaire. Leur jeu admirable reflète bien le naturel des jeunes à l'école, et le fait que la chanson **Réveille ton rêve!** soit composée et interprétée par une des leurs ajoute à l'authenticité de la dramatique.

Une production interministérielle

Cette production a été réalisée grâce à la collaboration de trois ministères: le ministère de l'Éducation, le ministère de la Sécurité publique et le ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche. Chacun d'eux y poursuit des objectifs bien précis qui s'harmonisent particulièrement bien dans cette production.

Le ministère de l'Éducation veut, par le film et le présent guide, montrer que l'école est un milieu de vie stimulant et enrichissant lorsque les élèves prennent une part active à tout ce qui s'y déroule. Il veut montrer que le sentiment d'appartenance à l'école, qui découle de cet engagement, entraîne chez eux une plus grande motivation à la fréquenter.

Le ministère de la Sécurité publique, pour sa part, veut proposer aux jeunes des modèles de comportements positifs et ainsi contribuer à prévenir la violence et la consommation de drogues.

Le ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche vise, quant à lui, à valoriser l'engagement bénévole pour ce qu'il apporte sur le plan personnel et sur le plan des services à la communauté. Ce ministère participe aussi à la production du présent guide.

Les objectifs du Guide d'animation

Le film en lui même contient un énorme potentiel éducatif. Bien sûr sa seule projection n'est pas suffisante pour permettre d'en retirer tout le profit. C'est pourquoi nous avons conçu le présent guide qui propose des activités à l'intention des élèves dans le but de répondre le mieux possible aux objectifs du film **Réveille ton rêve!**

L'animateur ou l'animatrice de vie scolaire, l'enseignant ou l'enseignante désirant poursuivre ces mêmes objectifs pourront utiliser le présent guide, qui leur est destiné. Les activités permettront de faire avec les élèves un retour systématique sur certaines situations relatées dans le film ainsi que sur les personnages eux-mêmes. En prolongeant ainsi les situations fictives du film, on amènera les participants et les participantes à parler tout naturellement d'eux-mêmes et de leur

1 SCHELL & HALL. **Psychologie génétique**. Éditions du Renouveau pédagogique, Montréal, 1980, p. 367.

situation. Le Guide met en valeur différents thèmes abordés dans la dramatique, thèmes qui correspondent à des réalités importantes de la vie scolaire. Associées à chaque thème, des propositions d'activités ont été conçues pour sensibiliser les jeunes aux situations qui existent au sein de leur propre école et pour leur faire connaître de quelles façons ils peuvent participer.

Par ailleurs, nous avons pensé qu'il serait intéressant pour les enseignants et les enseignantes de français, d'arts et de formation personnelle et sociale, que soient énumérées certains objectifs de programmes d'étude pouvant être atteints par l'utilisation du film et des activités proposées dans le présent guide. La liste de ces objectifs se trouve au chapitre 3.

Mais avant d'aborder les thèmes, nous vous présentons un résumé de l'histoire, suivi d'une courte description des personnages du film et des paroles de la chanson **Réveille ton rêve!**

1 LE FILM

Dans une polyvalente semblable à bien d'autres, Jean et Robert vont d'un cours à l'autre, sans enthousiasme. Après l'école, ils font de la musique ensemble et rêvent de vivre quelque chose de différent. Un jour où leur moral est au plus bas, Jean se décide à écrire un article pour le journal de l'école dans lequel il déplore la passivité des élèves du secondaire.

Nathalie, la responsable du journal, reçoit son article plutôt froidement et le met au défi d'agir lui-même afin de changer le climat dans l'école. Jean lui fait alors part de son désir d'organiser un spectacle de musique dans le but de réveiller tout ce qui peut sommeiller au coeur des élèves. Nathalie s'enflamme pour son projet. Ce sera aussi l'occasion de prendre position contre la violence et la drogue à l'école.

Évidemment, organiser un spectacle, c'est plus facile à dire qu'à faire! Il faut composer des chansons, convaincre un professeur d'accepter de superviser le projet, obtenir l'appui du conseil d'élèves et l'autorisation de la directrice, sans compter le fait qu'il n'est pas toujours facile de travailler en équipe. On assiste à une succession d'événements où tension et joie se mêlent jusqu'au soir du spectacle. Grâce à ce projet, Jean, Robert, Nathalie, Annick, Sylvain, Mimi et Steve retrouvent leur enthousiasme et leur créativité perdues à la frontière de l'adolescence, exploitent leur énergie débordante et prennent leur place dans leur milieu, l'école.

1.1 LES PERSONNAGES

À travers les personnages, différents les uns des autres, on réussit à illustrer plusieurs types de personnalités, d'attitudes, de problèmes rencontrés chez les jeunes. Afin de mieux les connaître et de mieux comprendre leur évolution, voici une courte présentation de chacun.

Nathalie

Fonceuse et déterminée, Nathalie est une véritable meneuse. Dans sa classe, elle est au nombre des élèves qui réussissent le mieux. Elle représente la troisième année du secondaire au Conseil d'élèves. Elle est aussi la rédactrice en chef du journal de l'école. Nathalie voit grand. Plus tard, elle deviendra probablement journaliste ou administratrice. Pour l'instant, elle est la « bougie d'allumage » du groupe.

Jean

Lui aussi réussit très bien en classe. Il a beaucoup de coeur et fait tout pour remonter le moral de Moineau, dont il partage le goût pour la musique. Jean voudrait bien se produire en spectacle mais c'est si compliqué! Nathalie parvient à lui communiquer son dynamisme et il devient bientôt claviériste du groupe **NRJ**.

Moineau (Robert Savard)

Il est cynique et un peu défaitiste, un peu voyou mais récupérable. Il devrait être en 5e secondaire mais a rencontré quelques difficultés à l'école. C'est un éventuel décrocheur. Mais . . . il devient batteur du groupe **NRJ**.

Solo (Sylvain Gendron)

Solo est un élève en difficulté d'adaptation. C'est le solitaire, celui qui est rejeté par les autres. La musique représente tout son univers; il joue de la guitare pour lui tout seul, avec un casque d'écoute; personne ne connaît sa musique. Moineau découvre un jour son talent et Solo devient guitariste du groupe **NRJ**.

Mimi

Mimi est la soeur de Moineau et la petite amie de Steve. Son personnage illustre la problématique des filles qui s'orientent vers les métiers non traditionnels. Mimi a l'esprit ouvert et ne s'en laisse pas imposer par les garçons. C'est ainsi qu'elle devient éclairagiste du groupe **NRJ**. Ayant l'esprit pratique, elle prend conscience de l'importance de l'école au fur et à mesure qu'elle constate jusqu'à quel point les connaissances acquises lui sont utiles.

Annick

Annick est mulâtre; elle représente les minorités ethniques. Artiste, elle compose ses propres chansons et elle chante extraordinairement bien pour une chanteuse amateur. Elle est individualiste et ne s'en laisse pas imposer. Le groupe **NRJ** l'adopte comme chanteuse.

Steve

Steve se déplace en fauteuil roulant. Il représente une clientèle particulière de l'adaptation scolaire. Actif à la radio de l'école, Steve sera mis à contribution pour faire la publicité du spectacle.

M. Roy

C'est l'adulte sympathique, l'ami du groupe. Il est professeur de français. Il est âgé d'environ 45 ans et enseigne depuis 22 ans. Il était là lorsque la polyvalente a ouvert ses portes. Il a déjà été parmi les meneurs de la polyvalente. À maintes reprises, il a accompagné les jeunes lors d'activités spéciales qui l'ont amené à voyager en autobus scolaire et à dormir dans les gymnases. Maintenant, il est un peu fatigué de tout cela. . . Quand les jeunes lui demandent de les aider pour leur activité, il n'est pas sûr d'avoir envie de faire encore des heures supplémentaires non payées. Mais ils sont tellement convaincus. . .

M^me^ Bernard

Elle est directrice de l'école, elle représente l'autorité. Dynamique, mais pondérée, elle a à coeur la réussite des élèves de « sa » polyvalente, et ce dans tous les domaines. Les jeunes savent qu'elle exige beaucoup d'eux, mais qu'elle sait récompenser les élèves méritants. Sous son air un peu sévère, les jeunes découvriront une femme sensible et préoccupée de leur bien-être, une femme qui comprend leur détresse. M^me^ Bernard connaît tous les élèves de l'école ou presque, du moins les plus dynamiques . . . et les cas problèmes. Elle sait obtenir leur collaboration.

1.2 LA CHANSON

RÉVEILLE TON RÊVE!

Paroles: Annick Michel et Pierre [illegible]
Musique: Annick Michel et Simon Carpentier

Quand tu sens que tout va mal
Tu prends ta dose puis t'oublies
Tu veux que le monde te trouve spécial
Tu l'est déjà . . . ben oui!
Quand est-ce que tu vas te réveiller?
Arrête d'essayer d'oublier
Prends ta vie entre tes deux mains
À toi de décider ce qui va t'arriver

T'es tanné, ben écoeuré
Tu voudrais tout casser
Tu penses qu'il y a rien que toi qui est comme ça
Puis tu penses que ça changera pas

Refrain:

Pleurer, frapper, crier, ça changera rien
Quand tu vas décider de te réveiller
Tout va changer

A

Réveille ton rêve! Réveille ton rêve!
Réveille ton rêve! Réveille ton rêve!
Réveille ton rêve! Réveille ton rêve!
Réveille ton rêve! Réveille ton rêve!

B

Tu te cherches toi-même, puis tu sens que tu te connais pas
T'aimerais ça être comme avant, mais tu sais que ça arrivera pas
Vivre ou mourir n'a plus de différence
Réveille-toi, met fin à ta souffrance!

T'avais un trou dans ta poche
C'est par là que ta vie est passée
Recouds-la donc, c'est le temps de recommencer
Pose-toi plus de question, passe à l'action!

T'es tanné. . .

Refrain A + B

Pendant que le coeur réfléchit
Comme une main fermée à la fenêtre des jours
Je sais depuis toujours qu'il y a quelque chose de mieux que ça
Qui nous attend, qui nous attend. . .

Refrain A (deux fois)
Refrain B

2 LES ACTIVITÉS

Les activités qui vont suivre ont été conçues à partir de cinq grands thèmes :

1. La découverte et l'expression de ses aptitudes et de ses goûts.
2. Le développement de l'initiative, de l'autonomie et du sens des responsabilités.
3. L'ouverture aux autres (et à leurs différences) et la capacité de travailler en groupe.
4. Le sentiment d'appartenance à l'école et l'engagement personnel.
5. L'utilisation des ressources de l'école.

En tout, dix activités d'apprentissage sont proposées, en plus d'une activité préparatoire. Toutes les activités d'apprentissage incluent le visionnement du film. La plupart sont accompagnées de fiches de travail qui n'ont qu'à être photocopiées en nombre suffisant pour chaque équipe ou pour chaque élève, selon que l'activité se déroule en petits groupes ou individuellement.

Il est bien évident que ces activités peuvent être modifiées et adaptées. D'autres activités peuvent aussi être créées selon les situations et selon les milieux, le contenu du film **Réveille ton rêve !** étant particulièrement riche et varié pour le permettre.

Durée : 30 minutes

Objectif : Préparer les élèves à assister à la projection du film **Réveille ton rêve!**

Matériel requis:
— cartons pour noter les idées sur le rêve;
— enregistrement sur cassette de la chanson **Réveille ton rêve!**;
— magnétophone à cassette;
— affiche publicitaire du film.

Déroulement

EN GROUPE

L'animateur ou l'animatrice explique aux élèves qu'ils verront, lors d'un prochain cours, un film intitulé **Réveille ton rêve!** Pour les préparer à cette projection, ils discutent du thème du rêve et analysent l'affiche publicitaire ainsi que la chanson **Réveille ton rêve!**

EN ÉQUIPES OU EN GROUPE

L'animateur ou l'animatrice demande aux élèves de dire à quoi ils pensent lorsqu'on leur dit le mot RÊVE. On fait une tempête d'idées et les mots sont écrits sur une feuille ou un carton.

Par la suite, l'animateur ou l'animatrice présente les différents sens qu'on peut donner à ce mot. « Rêve » peut vouloir dire pour certains l'utopie, ce qui n'est pas réalisable : « Tu rêves en couleur », « C'est juste un rêve ». Pour d'autres, ce mot représente l'idéal qui motive et dynamise : « Je vais le réaliser mon rêve », « Ça c'est mon rêve, puis tu vas voir que j'vais l'accomplir! ».

Si, lors du remue-méninge, le contenu des rêves des élèves n'a pas été exprimé, la personne qui anime leur demande à quoi ils rêvent, à quoi ils pensent lorsqu'ils désirent des choses pour eux ou pour l'école. Elle prend note des idées exprimées sans jamais émettre de commentaire. On sait bien que les rêves permettent à une personne de satisfaire un besoin, un désir ou bien de se soustraire à une réalité pénible de la vie. Il est aussi possible qu'un rêve devienne l'élément qui dynamise une action créatrice. C'est ce que le film **Réveille ton rêve!** montre aux élèves.

À la fin de l'activité, la personne qui anime présente l'affiche publicitaire du film et invite les élèves à faire un bout de rêve en écoutant la chanson **Réveille ton rêve!**

N.B. — L'animateur ou l'animatrice peut distribuer aux élèves le texte de la chanson pour les aider à mieux comprendre le sens du message qui y est contenu.

2.1 PREMIER THÈME

La découverte et l'expression de ses aptitudes et de ses goûts

Chaque personne possède des talents bien particuliers, des aptitudes souvent latentes qui ne demandent qu'à être développées. Parfois l'occasion ne se présente pas, ou bien la personne hésite à entreprendre des actions par manque de confiance en elle. Souvent, ce sont les autres qui l'obligent à sortir d'elle-même, à faire quelque chose.

Le film **Réveille ton rêve!** nous montre plusieurs jeunes qui ne se croient pas capables d'organiser un spectacle; tous aimeraient que ça bouge, mais ne savent pas comment s'y prendre. Puis, peu à peu, les jeunes découvrent leurs capacités et le rêve devient réalité.

La réalisation de projets selon ses goûts et aptitudes favorise grandement l'acceptation de soi, l'estime de soi. C'est le premier pas vers l'acceptation, le respect des autres.

Durée : 60 minutes

Objectifs : — reconnaître les talents des personnages du film;

— comprendre qu'il y a un lien entre l'image qu'on a de soi et la façon d'exercer ses talents.

Matériel requis: — une fiche de travail **Toi t'es bon** pour chacune des équipes (fiches 1.1a, b, c, d, e, f et g);

— vidéocassette du film **Réveille ton rêve!**;

— magnétoscope.

Déroulement

EN GROUPE

L'animateur ou l'animatrice présente brièvement le film à l'aide de la description donnée au début du Guide, puis projette le film.

EN ÉQUIPES (au plus sept équipes)

Les élèves reçoivent les fiches de travail **Toi t'es bon** (fiches 1.1a, b, c, d, e, f et g) et essaient de trouver les talents de chacun des personnages.

EN GROUPE

La personne qui anime divise le tableau en sept colonnes et inscrit le nom de chacun des personnages (Annick, Jean, Mimi, Moineau, Nathalie, Solo, Steve) en haut de celles-ci. Elle note ensuite au tableau, dans la colonne correspondant au personnage, les réponses des équipes. Pour s'assurer que les membres de la première équipe ne donneront pas toutes les réponses, laissant peu de chance aux autres d'intervenir, l'animateur ou l'animatrice leur demande de dire ce qu'ils ou elles ont trouvé pour Annick, aux membres de la deuxième équipe, ce qu'ils ou elles ont trouvé pour Jean, et ainsi de suite. Les membres des autres équipes peuvent ensuite compléter ce qui a été trouvé.

Lorsque toutes les équipes ont donné leurs réponses, la personne qui anime questionne les élèves afin de faire ressortir le lien qu'il y a entre l'image que les personnages ont d'eux-mêmes et leur façon d'exercer leurs talents. Par exemple, Nathalie a une bonne opinion d'elle-même, elle est sûre d'elle et n'a pas peur de voir grand. Par contre, Solo croit que personne ne l'aime et il ne laisse personne entendre ce qu'il joue. L'animateur ou l'animatrice leur fait découvrir aussi comment le rêve d'avenir de chaque personne influence les réalisations présentes.

FICHE 1.1a

TOI T'ES BON

Consigne: indiquez les talents, aptitudes, goûts du personnage dont le nom apparait sur votre fiche de travail et dites comment ce personnage les découvre.

ANNICK

FICHE 1.1b

TOI T'ES BON

Consigne: indiquez les talents, aptitudes, goûts du personnage dont le nom apparaît sur votre fiche de travail et dites comment ce personnage les découvre.

JEAN

FICHE 1.1c

TOI T'ES BON

Consigne: indiquez les talents, aptitudes, goûts du personnage dont le nom apparaît sur votre fiche de travail et dites comment ce personnage les découvre.

MIMI

FICHE 1.1d

TOI T'ES BON

Consigne: indiquez les talents, aptitudes, goûts du personnage dont le nom apparait sur votre fiche de travail et dites comment ce personnage les découvre.

MOINEAU

FICHE 1.1e

TOI T'ES BON

Consigne: indiquez les talents, aptitudes, goûts du personnage dont le nom apparaît sur votre fiche de travail et dites comment ce personnage les découvre.

NATHALIE

FICHE 1.11

TOI T'ES BON

Consigne: indiquez les talents, aptitudes, goûts du personnage dont le nom apparaît sur votre fiche de travail et dites comment ce personnage les découvre.

SOLO

FICHE 1.1g

TOI T'ES BON

Consigne: indiquez les talents, aptitudes, goûts du personnage dont le nom apparaît sur votre fiche de travail et dites comment ce personnage les découvre.

STEVE

Durée : 60 minutes

Objectifs :
- reconnaître que l'élève a lui aussi des talents et des aptitudes.
- réaliser qu'il ou elle peut faire quelque chose d'intéressant pour ceux et celles qui l'entourent.

Matériel requis:
- fiche **Moi je suis, moi je dis. . .** pour chaque équipe (fiche 2.1).
- fiche **Grille d'aptitudes personnelles** pour chaque élève (fiche 2.2 — trois pages).
- vidéocassette du film **Réveille ton rêve!**
- magnétoscope.

Déroulement

EN GROUPE

L'animateur ou l'animatrice présente brièvement le film à l'aide de la description donnée au début du Guide, puis projette le film.

EN ÉQUIPES

L'animateur ou l'animatrice présente cette activité comme une activité d'exploration. Ce n'est pas un test mais bien un moyen de découvrir des aspects insoupçonnés, nouveaux du film. Les élèves remplissent la fiche **Moi je suis, moi je dis. . .** (fiche 2.1).

Lorsque les équipes ont fini, la personne qui anime vérifie les réponses. Elle fait ensuite ressortir les différences qui existent entre les personnages quant à la connaissance qu'ils ont de leurs propres talents.

INDIVIDUELLEMENT

L'animateur ou l'animatrice invite les élèves à remplir la **Grille d'aptitudes personnelles** (fiche 2.2). Ils et elles choisissent, parmi les talents qu'ils se sont reconnus, ceux qui pourraient apporter quelque chose de plus à la vie de l'école.

EN GROUPE

Quand les élèves ont terminé, la personne qui anime demande ce qu'ils ont découvert en faisant cette activité, ce qui a été le plus facile ou le plus difficile. Elle laisse les élèves s'exprimer et valorise l'exploration personnelle des talents et des goûts. Elle souligne jusqu'à quel point ils peuvent contribuer à l'enrichissement des autres élèves en mettant leurs talents à leur service.

FICHE 2.1

MOI JE SUIS, MOI JE DIS. . .

Consigne: Identifiez le personnage qui est l'auteur de chacune des phrases.

	PERSONNAGE
« C'est génial, hein? »	
« Il faut! . . . c'est super important que ce soient toutes nos compos. . . . »	
« On est pas juste deux, on est un grand orchestre. . . . J'peux brancher autant d'instruments que je veux. . . »	
« Wow! Ça c't'au boutte! T'es musicien »	
« Ok! J'pense que je peux mettre des paroles, là-dessus. . . »	
« Jamais personne m'a appelé comme ça. . . . Ouais! C'est correct . . . c'est ça! »	
« . . . Moi, si j'embarque, c'est pour la musique, point! »	
« Ok! Ok! C'est pas facile de rester humble avec vous autres! »	
« Il n'y a pas juste la guitare, dans la vie, Sylvain . . . Tu pourrais faire du sport, aussi. . . »	
« T'es pas un peu fatigué de voir minus? »	
« Mais moi, j'le brasse mon jello. . . »	
« J'aimerais ça former un groupe de musique »	
« . . . J'vais les faire, moi, les éclairages »	
« Ouch! T'es vraiment « spéce », toi! Ou t'as appris ça? »	

GRILLE D'APTITUDES PERSONNELLES

Consigne: tu indiques, en cochant la case appropriée, si tu as beaucoup ou peu de talent pour l'activité mentionnée ou encore si tu n'en as pas du tout; si tu ne le sais pas, tu mets ton crochet sous le point d'interrogation(?).

J'AI DU TALENT POUR	BEAUCOUP	PEU	PAS DU TOUT	?
1. dessiner	☐	☐	☐	☐
2. écrire, composer	☐	☐	☐	☐
3. assembler	☐	☐	☐	☐
4. tricoter, coudre	☐	☐	☐	☐
5. créer des modèles	☐	☐	☐	☐
6. faire du travail de précision	☐	☐	☐	☐
7. cuisiner	☐	☐	☐	☐
8. prendre soin de . . .	☐	☐	☐	☐
9. travailler en mécanique	☐	☐	☐	☐
10. faire des travaux de menuiserie	☐	☐	☐	☐
11. faire des meubles	☐	☐	☐	☐
12. pratiquer des sports	☐	☐	☐	☐
13. faire pousser des plantes	☐	☐	☐	☐
14. jardiner	☐	☐	☐	☐
15. élever des animaux	☐	☐	☐	☐
16. diriger les gens	☐	☐	☐	☐

(suite page suivante)

J'AI DU TALENT POUR:	BEAUCOUP	PEU	PAS DU TOUT	?
17. résoudre des problèmes	☐	☐	☐	☐
18. établir des contacts	☐	☐	☐	☐
19. être sensible aux détails	☐	☐	☐	☐
20. tolérer la répétition	☐	☐	☐	☐
21. mémoriser	☐	☐	☐	☐
22. faire une synthèse	☐	☐	☐	☐
23. faire en même temps plusieurs tâches	☐	☐	☐	☐
24. classer les choses	☐	☐	☐	☐
25. expliquer les choses	☐	☐	☐	☐
26. dactylographier	☐	☐	☐	☐
27. sténographier	☐	☐	☐	☐
28. compter	☐	☐	☐	☐
29. inspirer la confiance	☐	☐	☐	☐
30. encourager	☐	☐	☐	☐
31. persuader les gens	☐	☐	☐	☐
32. imaginer des choses	☐	☐	☐	☐
33. résoudre des crises	☐	☐	☐	☐
34. écouter les personnes	☐	☐	☐	☐

(suite page suivante)

J'AI DU TALENT POUR	BEAUCOUP	PEU	PAS DU TOUT	?
35. être acteur	☐	☐	☐	☐
36. organiser	☐	☐	☐	☐
37. parler en public	☐	☐	☐	☐
38. faire de la musique	☐	☐	☐	☐
39. faire rire les gens	☐	☐	☐	☐
40. amener le changement	☐	☐	☐	☐
41. apprendre les langues	☐	☐	☐	☐
42. animer des groupes	☐	☐	☐	☐
43. travailler avec les enfants	☐	☐	☐	☐
44. observer, analyser	☐	☐	☐	☐
45. travailler en électronique	☐	☐	☐	☐
46. aider les gens	☐	☐	☐	☐
47. vendre	☐	☐	☐	☐
48. travailler en informatique	☐	☐	☐	☐
49. danser	☐	☐	☐	☐
50. bricoler	☐	☐	☐	☐
51. faire de la photo	☐	☐	☐	☐
52. _____	☐	☐	☐	☐
53. _____	☐	☐	☐	☐
54. _____	☐	☐	☐	☐

2.2 DEUXIÈME THÈME

Le développement de l'initiative, de l'autonomie et du sens des responsabilités

Dans **Réveille ton rêve!**, les élèves prennent conscience de leurs responsabilités. Ils réalisent qu'ils doivent faire leur part pour bannir la drogue et l'ennui de leur école. Ils manifestent leur autonomie en prenant eux-mêmes l'initiative d'une action auprès des autres élèves.

Les activités sportives, culturelles et sociales favorisent le développement de l'autonomie, de l'initiative et du sens des responsabilités. Les adolescents et adolescentes sont les premiers artisans de leur formation et leur milieu de vie peut leur fournir les moyens de développer leur sens des responsabilités et ainsi leur permettre de devenir des citoyens et des citoyennes à part entière.

Durée : 60 minutes

Objectifs : — décrire les situations au cours desquelles les personnages du film **Réveille ton rêve!** ont fait preuve d'initiative, d'autonomie et ont démontré leur sens des responsabilités;

— prendre conscience de sa façon de vivre ces valeurs.

Matériel requis: — **Fiche descriptive des manifestations d'initiative, d'autonomie et du sens des responsabilités** pour chaque équipe (fiche 3.1);

— vidéocassette du film **Réveille ton rêve!**;

— magnétoscope.

Déroulement

EN GROUPE

La personne qui anime présente brièvement le film à l'aide de la description donnée au début du Guide, puis projette le film.

EN ÉQUIPES

L'animateur ou l'animatrice distribue la **Fiche descriptive des manifestations d'initiative, d'autonomie et du sens des responsabilités** (fiche 3.1). Les élèves indiquent au cours de quelles scènes ou par quels dialogues les personnages ont fait preuve d'initiative, d'autonomie ou ont démontré leur sens des responsabilités. Ils indiquent également les scènes ou les dialogues ou les personnages n'ont pas fait preuve de ces qualités.

EN GROUPE

Pour terminer, la personne qui anime compile les réponses de chacune des équipes. Elle invite les élèves à discuter des situations indiquées sur les fiches. Elle amène les élèves à mieux comprendre pourquoi ils doivent faire preuve d'initiative, d'autonomie et développer leur sens des responsabilités, et leur demande de donner des exemples de situations où ils ont été amenés à le faire.

FICHE 3.1

FICHE DESCRIPTIVE DES MANIFESTATIONS D'INITIATIVE, D'AUTONOMIE ET DU SENS DES RESPONSABILITÉS

Consigne: indique au cours de quelles scènes ou par quels dialogues du film les personnages ont fait preuve d'initiative, d'autonomie et ont manifesté leur sens des responsabilités. Indique aussi les scènes ou les dialogues où les personnages n'ont pas fait preuve de ces qualités.

MANIFESTATION	INITIATIVE	ABSENCE

MANIFESTATION	AUTONOMIE	ABSENCE

MANIFESTATION	SENS DES RESPONSABILITÉS	ABSENCE

Durée : 75 minutes

Objectif : évaluer jusqu'à quel point chacune ou chacun fait preuve d'initiative, d'autonomie et démontre son sens des responsabilités.

Matériel requis:
- fiche **Vivre ma vie!** (fiche 4.1) pour chaque élève;
- vidéocassette du film **Réveille ton rêve!**;
- magnétoscope.

Déroulement

EN GROUPE

L'animateur ou l'animatrice présente brièvement le film à l'aide de la description donnée au début du Guide puis projette le film.

La personne qui anime explique que l'étude du film se fera à partir des notions d'initiative, d'autonomie et de sens des responsabilités. Avant de commencer ce travail, elle s'assure que les mots INITIATIVE, AUTONOMIE et SENS DES RESPONSABILITÉS signifient la même chose pour tous les élèves en les questionnant et en leur demandant des exemples tirés du film.

INDIVIDUELLEMENT

À l'aide de la fiche **Vivre ma vie!** (fiche 4.1), les élèves décrivent des situations de leur vie personnelle (à la maison, à l'école ou ailleurs) au cours desquelles ils ont fait preuve d'initiative, d'autonomie et ont démontré leur sens des responsabilités. Par la suite, chaque élève choisit une situation qu'il voudra dire aux autres.

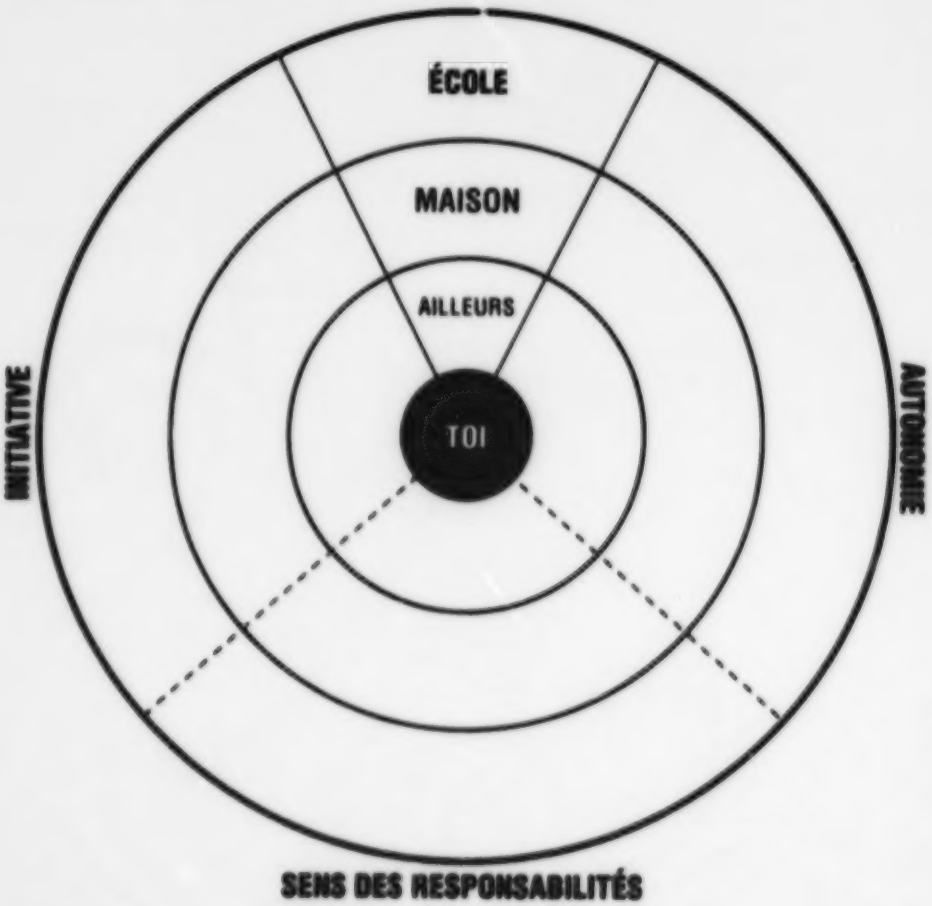
EN ÉQUIPES

Les élèves disent à tour de rôle l'expérience choisie à l'étape précédente. Ils fabriquent ensuite une affiche, avec des cartons et des crayons de couleur, pour montrer comment des jeunes comme eux peuvent faire preuve d'initiative, d'autonomie et démontrer leur sens des responsabilités à l'école.

FICHE 4.1

VIVRE MA VIE

Consigne: indique des situations de ta vie personnelle (à la maison, à l'école ou ailleurs) où tu as fait preuve d'initiative, d'autonomie et démontré ton sens des responsabilités.



Durée : 75 minutes

Objectifs : — connaître les activités sportives, culturelles et sociales (activités parascolaires) qui existent à l'école;

— proposer des activités qui pourraient être réalisées pour que les élèves de l'école s'y sentent encore mieux.

NOTE 1: il serait préférable que cette activité soit organisée dans la classe en compagnie du chargé ou de la chargée de classe.

NOTE 2: pour cette activité, un travail d'équipe est préalable à la projection du film.

Matériel requis: — fiche **Ici y'a d'la vie!** (fiche 5.1, deux pages) pour chaque équipe;

— fiche **Un projet pour l'école. . .** (fiche 5.2) pour chaque équipe;

— vidéocassette du film **Réveille ton rêve!**;

— magnétoscope.

Déroulement

EN ÉQUIPES

L'animateur ou l'animatrice distribue aux équipes la fiche **Ici y'a d'la vie!** (fiche 5.1) sur laquelle les élèves notent toutes les activités parascolaires organisées à l'école. Ils indiquent en quoi consiste chaque activité, qui en est la personne responsable, à quel moment elle a lieu et, finalement, s'ils y ont déjà participé.

EN GROUPE

La personne qui anime ramasse les fiches et écrit au tableau les activités énumérées par les élèves. Elle ajoute, s'il y a lieu, les activités oubliées.

L'animateur ou l'animatrice présente ensuite le film à l'aide de la description donnée au début du Guide, puis projette le film.

Après la projection, la personne qui anime recueille les impressions des élèves et leur demande quelles sont les dernières phrases dites par les jeunes, après le spectacle. Elle laisse les élèves s'exprimer et complète, si nécessaire:

« Puis, toi, quand est-ce que tu fais quelque chose? »

« Pas mal plus vite que tu penses. »

« Une expo-science, qu'est-ce que t'en penses? »

« Puis du théâtre, qu'est-ce que t'en penses? »

« Ouais! Puis un voyage avec les profs! »

EN ÉQUIPES

Les élèves reçoivent la fiche **Un projet pour l'école. . .** (fiche 5.2). Ils écrivent toutes les idées qu'ils trouvent pour réaliser des activités « super » intéressantes pour leur école.

EN GROUPE

Les équipes mettent en commun leurs idées d'activités. Les élèves peuvent alors exprimer leur intérêt relativement aux différents projets et faire des suggestions pour rendre le projet encore plus intéressant.

FICHE 5.1

ICI Y'A DE LA VIE

Consignes: notez toutes les activités parascolaires que vous connaissez dans l'école;

décrivez en quoi consiste l'activité, qui en est la personne responsable, à quel moment elle a lieu et si vous y avez déjà participé.

ACTIVITÉ	RESPONSABLE	PARTICIPATION O ☐ N ☐
DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ		

ACTIVITÉ	RESPONSABLE	PARTICIPATION O ☐ N ☐
DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ		

ACTIVITÉ	RESPONSABLE	PARTICIPATION O ☐ N ☐
DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ		

ACTIVITÉ

RESPONSABLE

PARTICIPATION O ☐ N ☐

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

ACTIVITÉ

RESPONSABLE

PARTICIPATION O ☐ N ☐

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

ACTIVITÉ

RESPONSABLE

PARTICIPATION O ☐ N ☐

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

ACTIVITÉ

RESPONSABLE

PARTICIPATION O ☐ N ☐

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

FICHE 5.2

UN PROJET POUR L'ÉCOLE...

Consigne: avec les autres élèves de ton équipe, tu proposes une ou plusieurs activités qui rendraient la vie à l'école plus intéressante

Un nouveau projet pour l'école!

IDÉES

Un nouveau projet pour l'école!

Un nouveau projet pour l'école!

IDÉES

Un nouveau projet pour l'école!

2.3 TROISIÈME THÈME

L'ouverture aux autres (et à leurs différences) et la capacité de travailler en groupe

Le film nous montre que les adolescents aussi sont victimes de préjugés. Moineau, par exemple, manifeste de la réticence, voire même de l'agressivité envers Annick qui est mulâtre. C'est pourtant Annick qui compose l'essentiel du message du spectacle et en plus, c'est une remarquable chanteuse.

Il y a également Steve, en fauteuil roulant. Son handicap ne semble pas nuire à son travail à la radio de l'école ni l'empêcher de participer activement aux discussions du groupe. Ce sont là deux exemples qui invitent l'adolescent et l'adolescente à voir plus loin que la différence, à reconnaître l'être humain, si semblable à lui.

Réveille ton rêve! démontre aussi de façon évidente l'efficacité du travail en groupe. Chaque élève qui prend part à l'organisation du spectacle y apporte une contribution personnelle, différente et indispensable. Se serrer les coudes et mettre ses efforts en commun développe l'esprit d'équipe, le sens de la camaraderie et le sentiment d'appartenance au groupe, éléments si importants à l'adolescence.

L'ouverture aux autres et à leurs différences conduit à la compréhension, à l'acceptation, puis au respect des autres. C'est le premier pas vers une société où la violence n'a pas de place et au sein de laquelle il est important de soutenir ceux et celles qui ont des difficultés.

Durée : 60 minutes

Objectifs : — reconnaître la valeur du travail en équipe;

— comprendre les principales difficultés que l'on peut rencontrer en travaillant en équipe.

Matériel requis: — vidéocassette du film **Réveille ton rêve!**;

— magnétoscope.

Déroulement

EN GROUPE

L'animateur ou l'animatrice présente le film à l'aide de la description donnée au début du Guide puis projette le film. Avant la projection, il ou elle invite les élèves à remarquer comment s'est formé le groupe ainsi que les principales difficultés rencontrées par les jeunes au moment de la formation de l'équipe.

Après la projection, la personne qui anime favorise l'échange d'opinions entre les élèves sur leur perception et leur compréhension de la dynamique qui permet la formation du groupe **NRJ**. Elle demande aux élèves d'énumérer les difficultés rencontrées par les membres du groupe pour que tous participent au projet dans une atmosphère de respect mutuel. Elle fait aussi ressortir comment les personnages s'aident les uns les autres, à un moment ou l'autre de l'histoire.

Lorsque tous les élèves ont exprimé ce qu'ils ont découvert dans le film, la personne qui anime leur demande s'il leur est déjà arrivé de travailler à réaliser un projet avec un groupe, que ce soit à l'école ou ailleurs. Le résultat aurait-il été le même s'ils avaient été seuls? L'animateur ou l'animatrice leur demande aussi si ils ou elles ont eu de la difficulté à s'entendre avec les autres membres de l'équipe? Qu'est-il arrivé? La réussite du projet en valait-elle le coup?

Durée : 75 minutes

Objectifs : — comprendre comment nos peurs et nos insécurités nous ferment aux autres;

— reconnaître les richesses des personnes qui nous entourent.

Matériel requis: — fiche **Moi j'aimerais être...** (fiche 7.1) pour chaque élève;

— vidéocassette du film **Réveille ton rêve!**;

— magnétoscope.

Déroulement

EN GROUPE

L'animateur ou l'animatrice présente le film à l'aide de la description donnée au début du Guide, puis projette le film.

INDIVIDUELLEMENT

La personne qui anime distribue aux élèves la fiche **Moi j'aimerais être...** (fiche 7.1) et leur demande d'écrire quel est leur personnage préféré dans le film, celui ou celle à qui chacun et chacune aimerait ressembler ... et pourquoi.

EN ÉQUIPES

Les élèves expriment ouvertement le choix qu'ils ou elles ont indiqué sur la fiche. L'animateur ou l'animatrice les invite à discuter sur la valeur de chacun des personnages et sur son importance au sein du groupe.

EN GROUPE

La personne qui anime propose ensuite une activité d'improvisation. Elle demande à dix élèves d'improviser pendant 3 à 5 minutes. L'animateur ou l'animatrice peut proposer les thèmes suivants:

- « Qui se ressemble s'assemble! »
- « On veut rien savoir des... »
- « Ma gang ... ou! L'école ... non! »
- « Nous, on prend position sur... »
- « Y a-t-il du monde qui valent rien? »
- « Toi, de quoi t'as peur? »
- « Pour être plus haut, écrases-tu les autres? »
- « Moi aussi j'ai une surprise d'abord » ou la découverte du talent d'un élève »
- « Les préjugés ... connais-tu? »
- « L'important, c'est de mettre les meilleurs ensemble... »

Si les idées ne viennent pas pour un thème donné, il suffit simplement de passer au suivant.

FICHE 7.1

MOI J'AIMERAIS ÊTRE. . .

MON PERSONNAGE PRÉFÉRÉ : _____

POURQUOI J'AIMERAIS LUI RESSEMBLER

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

2.4 QUATRIÈME THÈME

Le sentiment d'appartenance à l'école et l'engagement personnel

Dans le film **Réveille ton rêve!**, les élèves de la polyvalente se rendent compte que tout le monde s'ennuie, qu'il y a trop d'inertie, qu'il y a des problèmes de drogue, de violence. De plus, ils et elles prennent conscience du fait que si la vie est ennuyeuse dans leur école, cela dépend d'eux pour une large part. Ils décident donc de trouver eux-mêmes des solutions pour rendre leur vie plus intéressante et faire en sorte que la drogue disparaisse de l'école, car il ne faut pas que d'autres jeunes en meurent, comme Falardeau.

Les jeunes s'aperçoivent qu'ils et elles peuvent exprimer leurs opinions et tenter d'améliorer leur qualité de vie. Leur travail permettra peut-être d'éviter que d'autres jeunes s'évadent dans la drogue ou s'expriment par la violence.

L'engagement personnel de l'élève renforce le sentiment d'appartenance à l'école. L'élève éprouve de la fierté en contribuant à son bien-être et à celui des autres, dans son milieu de vie. Le fait de travailler pour une cause utile et de sentir ses efforts appréciés valorise l'élève socialement et développe sa conscience sociale.

De plus, la participation intéressée des jeunes à la vie de leur école augmente leur motivation à assister aux cours, à apprendre toujours davantage. En s'engageant activement, les élèves s'aperçoivent que les connaissances acquises peuvent être parfois indispensables dans la réalisation de leurs projets.

Durée : 60 minutes

Objectifs : — évaluer son sentiment d'appartenance à l'école;

— déterminer quel est sa place au sein des différents groupes auxquels l'élève appartient.

Matériel requis: — fiche **Appartenance à des groupes** (fiche 8.1) pour chaque élève;

— cartons et crayons pour les affiches;

— vidéocassette du film **Réveille ton rêve!**;

— magnétoscope.

Déroulement

EN GROUPE

La personne qui anime présente le film à l'aide de la description donnée au début du Guide, puis projette le film.

INDIVIDUELLEMENT

Elle remet ensuite à chaque élève la fiche **Appartenance à des groupes** (fiche 8.1). L'élève écrit, à l'intérieur de cercles, les noms des divers groupes (familial, social et scolaire) auxquels il ou elle appartient. L'animateur ou l'animatrice demande ensuite aux élèves de faire des flèches pour relier les groupes qui ont de l'influence les uns sur les autres.

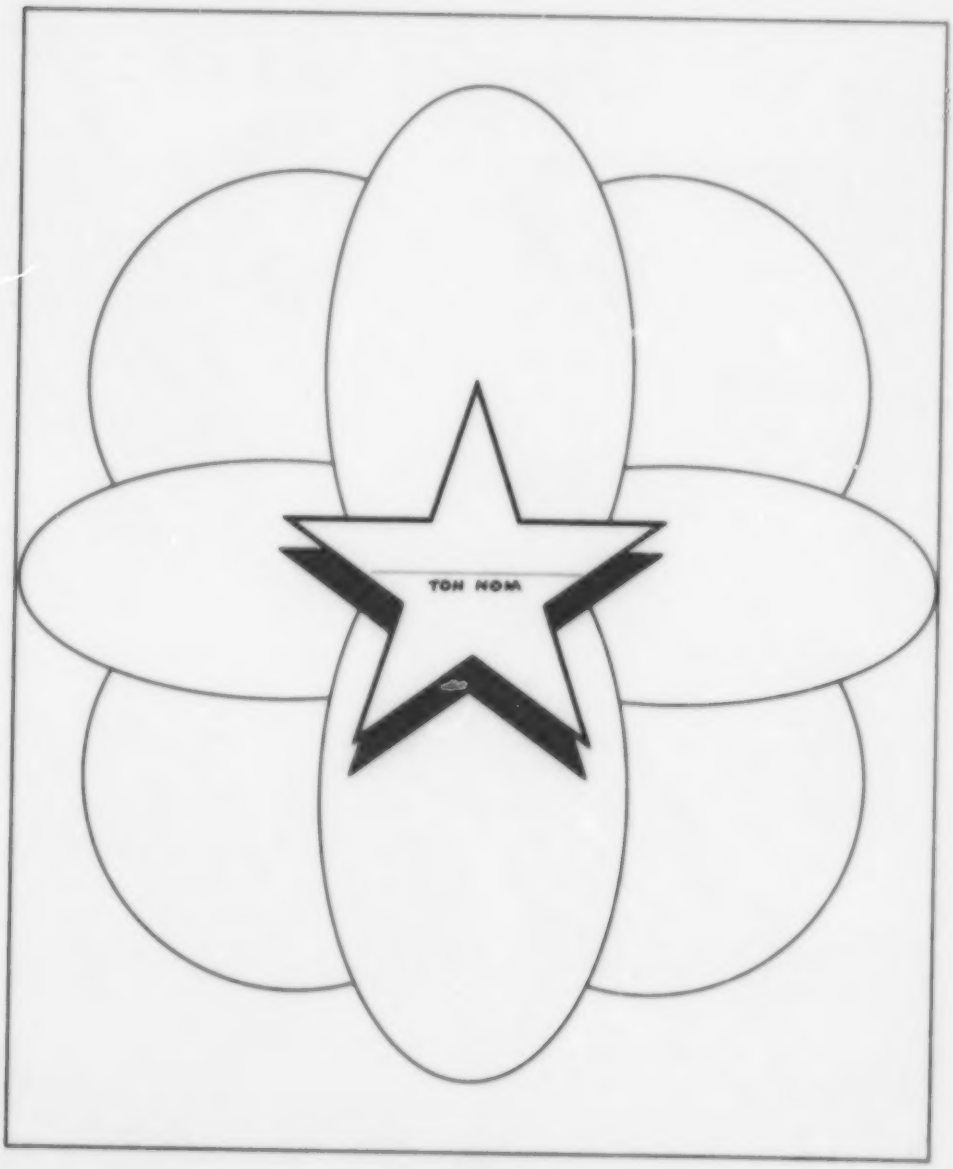
EN ÉQUIPES

À tour de rôle, les élèves présentent aux autres membres de l'équipe le travail qu'ils ont fait en insistant surtout sur les différents groupes à l'intérieur de l'école. Chaque élève indique ensuite le moment où il s'est le plus senti chez lui, dans son école. Pour représenter ces « moments d'appartenance », les équipes font une affiche qu'elles présentent aux autres équipes. Elles peuvent aussi poser cette affiche dans les corridors.

FICHE 8.1

APPARTENANCE À DES GROUPES

Consigne: inscris, à l'intérieur de cercles, les noms des divers groupes (familial, social, scolaire...) auxquels tu appartiens.



Durée : 60 minutes

Objectifs : — indiquer pourquoi chacun et chacune doit s'engager pour améliorer la qualité de vie à l'école;

— élaborer des pistes pour un projet d'activité à l'école.

Matériel requis: — fiches **Faudrait faire quelque chose. . .** (fiches 9.1a et b) pour chaque équipe;

— vidéocassette du film **Réveille ton rêve!**;

— magnétoscope.

Déroulement

EN GROUPE

La personne qui anime présente le film à l'aide de la description donnée au début du Guide puis projette le film.

Après la projection, elle questionne les élèves afin de faire ressortir que le spectacle du groupe **NRJ** est venu du désir de changer quelque chose à la vie de l'école, de remuer les élèves, de valoriser certaines attitudes et d'en rejeter certaines autres véhiculées dans le milieu. L'animateur ou l'animatrice fait aussi ressortir comment chaque personnage en est venu à s'engager personnellement relativement à un projet et à une cause.

EN ÉQUIPES

Les élèves discutent, puis répondent aux questions des fiches **Faudrait faire quelque chose. . .** (fiches 9.1a et b). Lorsque le temps est écoulé, les élèves qui le veulent peuvent remettre leur travail, après l'avoir signé, à l'animateur ou l'animatrice qui le remettra à la personne responsable de la vie scolaire. Celle-ci pourra les aider à poursuivre leur projet, s'ils le désirent.

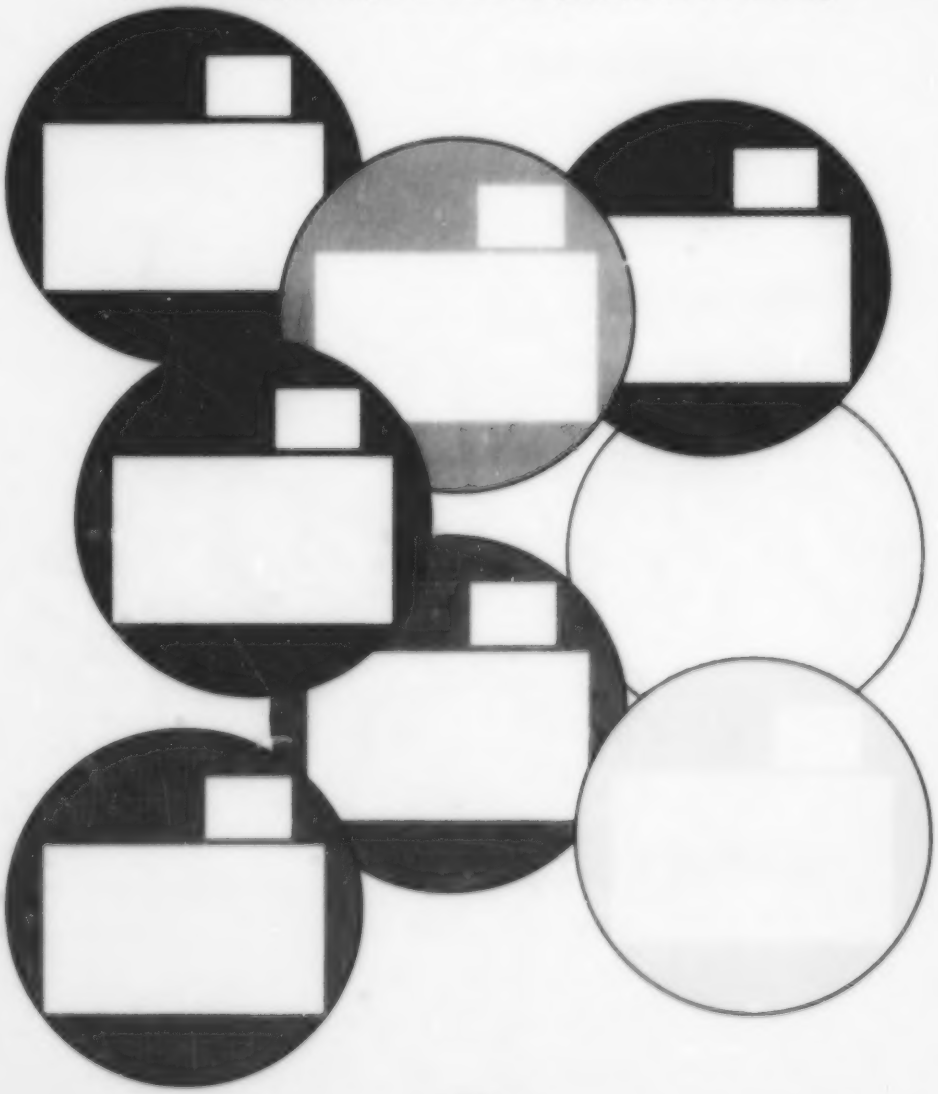
N.B. : Si la personne qui anime se rend compte que les équipes ont trop de difficulté ou ne semblent pas intéressées, elle peut, après la première question, faire part des réponses obtenues à tous les élèves et poursuivre l'exercice en groupe.

FICHE 9.1 a

FAUDRAIT FAIRE QUELQUE CHOSE...

Consigne: remplir cette fiche ainsi que la fiche 9.1b à l'aide des questions et des énoncés qui suivent.

1. Quelles situations aimeriez-vous voir s'améliorer à l'école? Inscrivez vos réponses à l'intérieur des **grands rectangles** blancs.
2. À partir de vos réponses à la question 1, indiquez par un oui ou par un non, dans les **petits rectangles**, si vous pouvez faire quelque chose, personnellement ou en groupe, pour que les choses changent.



FAUDRAIT FAIRE QUELQUE CHOSE. . . (suite)

3. Choisissez un des points sur lesquels vous pouvez agir (lorsque vous avez écrit OUI dans le petit rectangle blanc de la fiche 9.1a) et trouvez des moyens vous permettant de mettre sur pied un projet qui changerait quelque chose à la situation.
4. Indiquer aussi le nom des personnes qui pourraient vous aider et à quel moment vous voudriez commencer votre projet.

Ce que nous pouvons changer

Par quels moyens ?

RÉVEILLE TON RÊVE!

Personnes qui peuvent nous aider

2.5 CINQUIÈME THÈME

L'utilisation des ressources de l'école

La direction, les enseignants, les enseignantes et les autres agents et agentes d'éducation de l'école sont fiers d'aider les jeunes qui ont de l'initiative, qui veulent s'affirmer, développer leur autonomie. Les différentes personnes ressources de l'école sont là pour assurer un soutien constant en manifestant leur intérêt, en donnant des conseils, en aidant à résoudre les problèmes.

Les jeunes ont besoin d'encadrement, de sécurité physique; ils et elles ont besoin qu'on leur montre de l'intérêt, qu'on les respecte, qu'on les aime. Les activités parascolaires favorisent le rapprochement entre les agents et agentes d'éducation et les élèves et ont une incidence positive sur le climat général de l'école. Celle-ci, aussi, assure la sécurité physique des élèves, en supervisant leurs activités, en leur assurant les services nécessaires.

L'école met également à la disposition des jeunes des ressources matérielles nombreuses et diversifiées: radio et journal, bibliothèque, matériel audio-visuel, pour n'en citer que quelques-unes. Le conseil d'élèves est aussi un autre moyen par lequel les jeunes peuvent s'exprimer, échanger des opinions, faire valoir leurs droits, s'organiser.

L'élève qui s'en donne la peine, découvre que l'école est un milieu de vie privilégié, où il bénéficie de tous les services nécessaires à sa formation et à son épanouissement.

Durée : 60 minutes

Objectif : — connaître les différentes ressources disponibles à l'école.

Matériel requis: — fiche **Cherche, tu trouveras!** (fiche 10.1) pour chaque équipe;
— vidéocassette du film **Réveille ton rêve!**;
— magnétoscope.

Déroulement

EN GROUPE

La personne qui anime présente le film à l'aide de la description donnée au début du Guide puis projette le film.

L'animateur ou l'animatrice demande ensuite aux élèves d'énumérer toutes les ressources (matérielles, humaines...) qui ont été utilisées par les jeunes du groupe **NRJ** pour réaliser leur spectacle.

EN ÉQUIPES

L'animateur ou l'animatrice distribue aux équipes la fiche **Cherche, tu trouveras!** (fiche 10.1). Les élèves y notent les ressources dont ils ou elles connaissent l'existence à l'intérieur de l'école. Les élèves peuvent faire cet exercice en pensant à un projet particulier. Ils indiquent ce qu'il leur faut pour réaliser le projet et à qui ils peuvent s'adresser pour obtenir de l'aide.

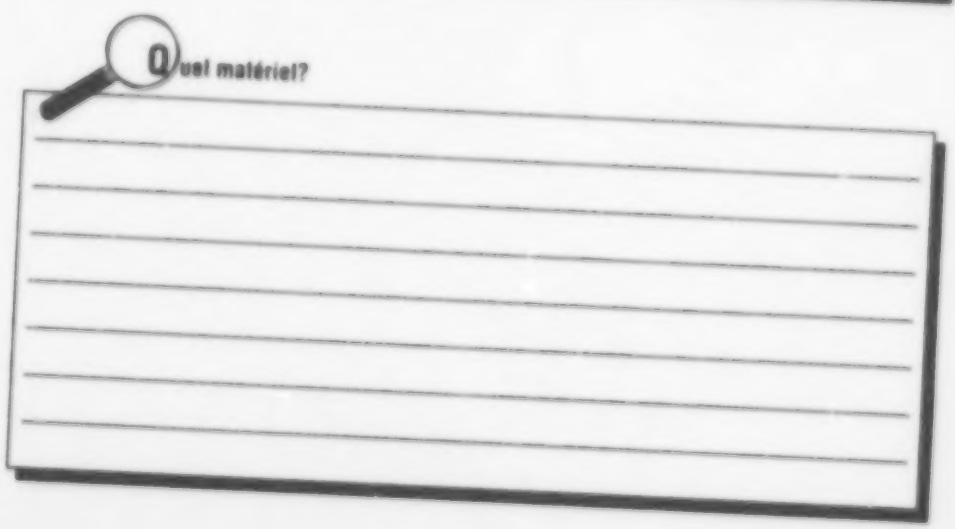
EN GROUPE

Lorsque les élèves ont terminé la recherche, la personne qui anime compile les réponses des équipes. Elle les écrit au tableau. Elle fait comprendre aux élèves que ces ressources sont là pour les aider... et qu'il n'en tient souvent qu'à eux de les exploiter adéquatement.

FICHE 18.1

CHERCHE, TU TROUVERAS

Consigne: énumérez toutes les ressources humaines et matérielles disponibles à l'école et qui peuvent vous aider dans la réalisation d'un projet.



3 LE FILM *RÉVEILLE TON RÊVE!* ET LES PROGRAMMES D'ÉTUDES

Cette production peut facilement être utilisée pour favoriser l'atteinte de plusieurs objectifs des programmes d'études du secondaire, entre autres les programmes de français, de formation personnelle et sociale et d'art dramatique. Les enseignants et les enseignantes, connaissant les objectifs de leurs programmes, pourront de plus utiliser le film pour tenter d'atteindre des objectifs autres que ceux énumérés ici qui ne sont que des pistes pour aider à exploiter le film dans de multiples situations d'enseignement. L'intégration des apprentissages et les liens avec la vie scolaire n'en seront que facilités.

On a établi deux types de correspondance avec les programmes. Les objectifs énumérés sous la catégorie « Correspondance générale » correspondent aux objectifs généraux du film. Les objectifs énumérés sous la catégorie « Correspondance particulière » correspondent à quatre des cinq thèmes exploités dans le présent document.

3.1 Correspondance générale

3.1.1 Art dramatique

2.7.2 Explorer différents supports visuels.

2.7.3 Explorer différents types de supports sonores.

4.2 Exprimer (par la parole ou tout autre moyen d'expression) les impressions, les émotions, les sentiments suscités par la présentation, participation à une improvisation ou à une création.

3.1.2 Français (1re, 2e et 3e secondaire)

— Pratique de compréhension :

Placer les élèves dans des situations qui leur permettent de :

- écouter des exposés à caractère expressif, avec l'intention de s'informer sur les sentiments ou les goûts de quelqu'un.

— Pratiques de production :

Placer les élèves dans des situations qui leur permettent de :

- faire des exposés oraux à caractère expressif, avec l'intention d'exprimer leurs sentiments ou leurs goûts.
- écrire des textes à caractère expressif, avec l'intention d'exprimer leurs sentiments ou leurs goûts.

3.2 Correspondance particulière

3.2.1 Art dramatique

— ACTIVITÉ PRÉPARATOIRE À LA PROJECTION

Objectifs d'apprentissage

1.1.1 Accroître sa concentration par une disponibilité corporelle accrue.

1.2 Associer les sensations et les émotions reliées aux perceptions sensorielles.

1.3.1 Distinguer la part subjective des perceptions.

1.4.1 Découvrir à quelles perceptions il est le plus sensible.

— TROISIÈME THÈME : L'OUVERTURE AUX AUTRES (ET À LEURS DIFFÉRENCES) ET LA CAPACITÉ DE TRAVAILLER EN GROUPE

Objectifs d'apprentissage

3.1.3 Trouver un consensus suffisant à l'intérieur d'un travail à plusieurs partenaires.

3.1.4 Reconnaître les éléments à privilégier en communication non verbale et en communication verbale.

3.2.2 Formation personnelle et sociale

— PREMIER THÈME : LA DÉCOUVERTE ET L'EXPRESSION DE SES APTITUDES ET DE SES GOÛTS

Objectifs d'apprentissage

— Éducation aux relations interpersonnelles, G.1, 2e cycle, T.1 : Montrer en quoi l'image que l'on a de soi et de ce que l'on veut être est déterminante pour son développement personnel.

— DEUXIÈME THÈME : LE DÉVELOPPEMENT DE L'INITIATIVE, DE L'AUTONOMIE ET DU SENS DES RESPONSABILITÉS

Objectifs d'apprentissage

— Santé, G.3, 1e cycle, T.7-Dégager les éléments de valeurs sous-jacents à la décision de prendre ou non des drogues à des fins non médicales.

— Santé, G.3, 2e cycle, T.11-Prendre des décisions éclairées à l'égard de la consommation de drogues.

— Santé, G.4, 2e cycle, T.9-Décrire sommairement les bienfaits personnels que divers loisirs peuvent apporter à chacun.

— Santé, G.4, 2e cycle, T.13-Estimer l'importance que devrait avoir le loisir dans sa vie.

— Éducation à la vie en société, G.1, 1e cycle, T.3-Identifier la nature des valeurs et le rôle qu'elles jouent dans son projet de vie en société.

— Éducation à la vie en société, G.1, 1e cycle, T.5-Reconnaître qu'il a des droits et des responsabilités en tant que jeune.

— Éducation à la vie en société, G.1, 2e cycle, T.1-Reconnaître l'importance de clarifier ses valeurs pour se développer sur le plan personnel et social, tout au long de sa vie.

— TROISIÈME THÈME: L'OUVERTURE AUX AUTRES (ET À LEURS DIFFÉRENCES) ET LA CAPACITÉ DE TRAVAILLER EN GROUPE

Objectifs d'apprentissage

— Éducation aux relations interpersonnelles, G.2, 2e cycle, T.4-Dégager les caractéristiques particulières de divers types de relations interpersonnelles.

— Éducation aux relations interpersonnelles, G.2, 2e cycle, T.5-Établir ses positions personnelles face aux besoins de dépendance et d'autonomie dans diverses relations.

— Éducation aux relations interpersonnelles, G.3, 1e cycle, T.7-Comprendre l'utilité de clarifier ses attentes dans ses diverses relations.

— Éducation aux relations interpersonnelles, G.3, 1e cycle, T.8-Montrer que l'attitude que l'on a envers les autres influence la nature et la qualité de la relation interpersonnelle.

— Éducation à la vie en société, G.1, 1e cycle, T.4-Respecter la pluralité des valeurs.

— QUATRIÈME THÈME: LE SENTIMENT D'APPARTENANCE À L'ÉCOLE ET L'ENGAGEMENT PERSONNEL

Objectifs d'apprentissage

— Santé, G.3, 1e cycle, T.8-Respecter l'environnement scolaire, familial et public.

— Éducation aux relations interpersonnelles, G.4, 1e cycle, T.9-Indiquer des moyens d'actualiser son désir de participation aux activités familiales et scolaires.

— Éducation à la vie en société, G.2, 2e cycle, T.4-Contribuer à l'amélioration de la qualité de son environnement.

— Éducation à la vie en société, G.3, 1e cycle, T.10-Reconnaître que les interactions à l'intérieur d'un groupe peuvent avoir des effets sur le groupe plus large dans lequel il est inclus et vice-versa.

— Éducation à la vie en société, G.3, 2e cycle, T.6-Reconnaître qu'un groupe peut avoir une influence sur un autre groupe avec lequel il est en relation.

— Éducation à la vie en société, G.4, 1e cycle, T.16-Évaluer de façon critique sa vie à l'école.

— Éducation à la vie en société, G.4, 2e cycle, T.11-Caractériser son sentiment d'appartenance à divers groupes sociaux.

J'adore
les services complémentaires

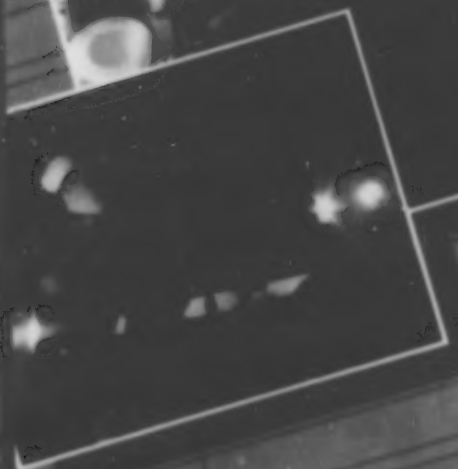
Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation

Loisir, Chasse et Pêche
Québec

9091-0261
18-1144

Cinéfiche

Réveille ton rêve



Québec

Cinéfiche

Réveille ton rêve

Québec

Ministère de l'Éducation
Direction des communications
Division de l' audiovisuel
1035, rue De La Chevrotière, 11e étage
Québec
G1R 5A5

Dans une polyvalente semblable à bien d'autres, Jean et Robert vont d'un cours à l'autre, sans enthousiasme. Après l'école, ils font de la musique ensemble et rêvent de vivre quelque chose de différent. Un jour où son moral est au plus bas, Jean écrit un article pour le journal de l'école dans lequel il déplore la passivité des jeunes du secondaire.

Nathalie, la responsable du journal, reçoit son article plutôt froidement et le met au défi d'agir afin de changer le climat dans l'école. Jean lui fait alors part de son désir d'organiser un spectacle de musique dans le but de réveiller tous ces rêves qui sommeillent au coeur des élèves. Nathalie s'enflamme pour son projet. Ce sera également l'occasion de parler de la violence et de la drogue à l'école.

Évidemment, organiser un spectacle, c'est plus facile à dire qu'à faire! Il y a les chansons à composer, un professeur à convaincre de superviser le projet, l'appui du conseil d'élèves et la bénédiction de la direction à obtenir, sans compter le délicat exercice qu'est le travail en équipe. On assiste à une suite de moments où tension et plaisir se mêlent jusqu'au soir du spectacle. Grâce à ce projet, Jean, Robert, Nathalie, Annick, Solo, Mimi et Steve renouent avec leur créativité perdue à la frontière de l'adolescence, expriment leur énergie débordante et prennent leur place dans leur milieu, l'école.

Réveille ton rêve s'adresse aux élèves du secondaire et, plus particulièrement, à ceux et celles de 1re, 2e et 3e secondaire. Ce film a pour but de rappeler que chacune et chacun a un potentiel de créativité, et de les inciter à l'exploiter.

Réveille ton rêve veut aussi rappeler aux directions d'école et au personnel scolaire la valeur inestimable de leur intervention auprès des jeunes.

Réveille ton rêve est une dramatique qui montre sans fard comment les jeunes se sentent et vivent l'école. Ce film illustre l'importance d'encourager les élèves à s'engager dans des activités parascolaires afin d'accroître leur motivation à l'école.

Réveille ton rêve est un projet interministériel, outre le ministère de l'Éducation, y sont associés le ministère de la Sécurité publique et le ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche. Les principaux objectifs poursuivis par le MEQ sont les suivants: montrer que l'école est un milieu qui peut être encore plus enrichissant et stimulant si l'élève s'y engage; rappeler que les apprentissages réalisés à l'école permettent aux jeunes de s'enrichir sur le plan intellectuel, émotif et social, et d'explorer leur potentiel; enfin, attirer l'attention de la direction et du personnel de l'école sur les besoins et les capacités des adolescents et adolescentes.

Le ministère de la Sécurité publique veut, par ce film, proposer aux jeunes des modèles de comportements positifs et ainsi contribuer à prévenir la criminalité.

Le ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche vise, quant à lui, à valoriser l'engagement bénévole pour ce qu'il apporte sur le plan personnel et sur le plan du service à la communauté.

Réveille ton rêve sera distribué dans toutes les écoles secondaires du Québec et offert aux écoles primaires qui pourront l'obtenir sur demande. Un guide d'accompagnement proposant diverses activités éducatives servira à approfondir les objectifs des trois ministères.

Vous pouvez vous procurer ces vidéos dans le format de votre choix, en remplissant le bon de commande prévu à cette fin, ou encore en vous adressant au

Ministère de l'Éducation
Direction des communications
Division de l'audiovisuel
1035, rue De La Chevrotière
11e étage
Québec
G1R 5A5
Tél. : (418) 643-6119

Film couleur
3/4 «U» MATIC, BETA, VHS
Durée: 26 min 30 s

Idée originale:
Céline Giguère
Anne Thibault

Scénarisation, mise en scène et réalisation:
Pierre Buist

Producteur exécutif:
Benoit Thibault

Productrices et producteur délégués:
Benoit Mathieu
Hélène Breton
Hélène Sarrasin

Expertise:
Michel Leclerc
Spécialiste en science de l'éducation
Benoit Mathieu
Chargé de projet en loisir

Direction de la photographie:
Richard Bélanger

Cadrage:
Pierre Racine
Richard Bélanger

Son:
Jean-Guy Bergeron

Musique:
Simon Carpentier

Chanson RÉVEILLE TON RÊVE
Annick Michel
Simon Carpentier
Pierre Buist

Montage:
Jacques Boucher

Comédiennes et comédiens:
Rémy Girard
Paule Baillargeon
Annick Michel
Éric Langlois
Annie Dufresne
Sébastien Hurtubise
Marie-Thérèse Fortin
Jean-Marcel Croteau
Pierre Powers
Marie-May Aubut-Robitaille
Charles Ostiguy
Marie-Annick Lalande
Patrick Chouinard

Produit par:
Ministère de l'Éducation
Ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche
Ministère de la Sécurité publique

55-1556
ISBN 1552

© 1990

Découper ici

FILM: RÉVEILLE TON RÊVE
BON DE COMMANDE

Je désire emprunter, sans frais, la vidéocassette **Réveille ton rêve**.
Veuillez me la faire parvenir à l'adresse suivante:

☐ U-MATIC 3/4"
☐ VHS
☐ BETA

(nom) _____ (nom de l'organisme) _____

(adresse) _____

_____ (code postal)

Dans le cas où je désirerais la conserver en permanence, je vous retournerai, en remplacement, une vidéocassette vierge de même format.
N.B. Dans ce cas, n'oubliez pas de bien indiquer votre nom.

COMMUNIQUÉ

Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation
Direction des communications

90-10
Telbec code 10
Publication immédiate

RÉMY GIRARD ET PAULE BAILLARGEON PRÉSENTENT RÉVEILLE TON RÊVE, UN COURT MÉTRAGE SUR LES JEUNES

Montréal, le 25 avril 1990. - Le comédien Rémy Girard et la comédienne Paule Baillargeon seront les porte-parole du ministère de l'Éducation, du ministère de la Sécurité publique et du ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche à l'occasion de la présentation de **Réveille ton rêve** le mercredi 25 avril, à 11 heures, au Quinetoscope, à Montréal.

Ce court métrage, écrit et réalisé par Pierre Buist, du ministère de la Sécurité publique, d'après une idée originale de Céline Giguère et Anne Thibault, du ministère de l'Éducation, a pour but de rappeler aux jeunes qu'ils ont tous un potentiel de créativité et de les inciter à l'exploiter. Il raconte l'histoire d'un groupe de jeunes de troisième secondaire qui, fatigués de la violence, de la drogue et du climat d'apathie dans leur école, décident d'organiser un spectacle pour sensibiliser les élèves à ces problèmes. Ce sont les nombreux rebondissements de ce projet que le film raconte.

Après le film, Rémy Girard et Paule Baillargeon, qui jouent respectivement les rôles d'un professeur de français et de la directrice de l'école dans la production, entretiendront la presse de l'importance d'encourager les jeunes à réagir à leur mal de vivre et à exploiter leur créativité. Annick Michel, la jeune auteure de la chanson **Réveille ton rêve**, qui tient aussi un rôle dans le film, sera à leurs côtés pour parler de sa participation.

.../2

Réveille ton rêve met en vedette des jeunes qui en sont, pour la plupart, à leur première expérience du cinéma: Annick Michel, Éric Langlois, Annie Dufresne, Sébastien Hurtubise, Jean-Marcel Croteau. Il met également en vedette des comédiennes et comédiens professionnels: Rémy Girard, Paule Baillargeon, Pierre Powers et Marie-Thérèse Fortin.

Le film s'adresse aux élèves du secondaire et, plus particulièrement, à ceux et celles de 1re, 2e et 3e secondaire. Accompagné d'un guide d'activités ayant pour objectif de susciter la participation des élèves à la vie de l'école, il sera distribué en juin prochain dans toutes les écoles secondaires du Québec et sera mis à la disposition de toutes les écoles primaires et les centres communautaires de loisirs qui en feront la demande. Une affiche complétera cet envoi.

La dramatique d'une demi-heure sera diffusée à l'antenne de Radio-Québec le 29 avril prochain, à 18 h 30.

Toute personne intéressée à emprunter la vidéocassette **Réveille ton rêve**, dans le format de son choix, peut le faire en faisant parvenir une demande écrite au:

Ministère de l'Éducation
Direction des communications
Division de l'audiovisuel
1035, rue De La Chevrotière, 11e étage
Québec G1R 5A5

- 30 -

SOURCES: Hélène Sarrasin
Ministère de l'Éducation
Tél.: (418) 643-3690

Denis Baril
Ministère de la Sécurité publique
Tél.: (418) 646-3220

Benoît Mathieu
Ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche
Tél.: (418) 644-7377

Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation
Direction des communications

90-09
Telbec codes 13 et 14
Publication immédiate

PREMIÈRE DU COURT MÉTRAGE "RÉVEILLE TON RÊVE"

Québec, le 24 avril 1990. - Le député du comté de Taschereau, M. Jean Leclerc, le sous-ministre de la Sécurité publique, M. Jacques Beaudoin, la comédienne Annie Dufresne et le comédien Éric Langlois participeront ce soir, en présence d'une centaine de jeunes, à la première du film **Réveille ton rêve**, à la salle Joseph-Lavergne de la bibliothèque Gabrielle-Roy de Québec, à 20 heures.

Ce court métrage, écrit et réalisé par Pierre Buist, du ministère de la Sécurité publique, d'après une idée originale de Céline Giguère et Anne Thibault, du ministère de l'Éducation, a pour but de rappeler aux jeunes qu'ils ont tous un potentiel de créativité et de les inciter à l'exploiter. Il raconte l'histoire d'un groupe de jeunes de troisième secondaire qui, fatigués de la violence, de la drogue et du climat d'apathie dans leur école, décident d'organiser un spectacle pour sensibiliser les élèves à ces problèmes. Ce sont les nombreux rebondissements de ce projet que le film raconte.

Réveille ton rêve est un projet interministériel; outre le ministère de l'Éducation, y sont associés le ministère de la Sécurité publique et le ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche. Les représentants des ministères prendront la parole pour présenter cette collaboration qui témoigne de la préoccupation des trois ministères pour la qualité de vie des jeunes.

.../2

Les principaux objectifs visés par le MEQ sont les suivants:

- montrer que l'école est un milieu qui peut être encore plus enrichissant et stimulant si l'élève s'y engage;
- rappeler que les apprentissages réalisés à l'école permettent aux jeunes de s'enrichir sur le plan intellectuel, émotif et social;
- enfin, attirer l'attention de la direction et du personnel de l'école sur les besoins et les capacités des adolescents et adolescentes.

Le ministère de la Sécurité publique veut, par ce film, proposer aux jeunes des modèles de comportements positifs et ainsi contribuer à prévenir la criminalité.

Le ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche vise, quant à lui, à valoriser l'engagement bénévole pour ce qu'il apporte sur le plan personnel et sur le plan du service à la communauté.

Les interventions des représentants des ministères seront suivies de la présentation du film, à l'issue de laquelle les jeunes comédiens et comédiennes discuteront de leur expérience.

Réveille ton rêve met en vedette des jeunes qui en sont, pour la plupart, à leur première expérience du cinéma: Annick Michel, Éric Langlois, Annie Dufresne, Sébastien Hurtubise, Jean-Marcel Croteau. Il met également en vedette des comédiennes et comédiens professionnels: Rémy Girard, Paule Baillargeon, Pierre Powers et Marie-Thérèse Fortin.

Ce film s'adresse aux élèves du secondaire et, plus particulièrement, à ceux et celles de 1re, 2e et 3e secondaire. Accompagné d'un guide d'activités ayant pour objectif de susciter la

.../3

participation des élèves à la vie de l'école, il sera distribué en juin prochain dans toutes les écoles secondaires du Québec et sera mis à la disposition de toutes les écoles primaires et les centres communautaires de loisirs qui en feront la demande. Une affiche complétera cet envoi.

La dramatique d'une demi-heure sera diffusée à l'antenne de Radio-Québec le 29 avril prochain, à 18 h 30.

Toute personne intéressée à emprunter la vidéocassette **Réveille ton rêve**, dans le format de son choix, peut le faire en faisant parvenir une demande écrite au:

Ministère de l'Éducation
Direction des communications
Division de l'audiovisuel
1035, rue De La Chevrotière, 11e étage
Québec G1R 5A5

- 30 -

SOURCES: Hélène Sarrasin
Ministère de l'Éducation
Tél.: (418) 643-3690

Denis Baril
Ministère de la Sécurité publique
Tél.: (418) 646-3220

Benoît Mathieu
Ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche
Tél.: (418) 644-7377

Le ministère de l'Éducation
le ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche
le ministère de la Sécurité publique
vous invitent à la première du court métrage

«RÉVEILLE TON RÊVE»

le mardi 24 avril 1990 à 20 heures
à l'auditorium Joseph-Lavergne
de la bibliothèque Gabrielle-Roy
350, rue Saint-Joseph Est
Québec.

À cette occasion,
vous pourrez également rencontrer
les principales vedettes de cette production.

RSVP (418) 643-7095

Réveille ton rêve

Paroles: Annick Michel et Pierre Buist
Musique: Annick Michel et Simon Carpentier

Quand tu sens que tout va mal
Tu prends ta dose, puis t'oublies
Tu veux que l'monde te trouve spécial
Tu l'es déjà... ben oui!
Quand est-ce que tu vas te réveiller?
Arrête d'essayer d'oublier
Prend ta vie entre tes mains, grouille-toi
C'est juste toi qui peux la changer
Décider ce qui va t'arriver
T'es tanné, ben écoeuré
Tu voudrais tout casser
Tu penses qu'il y a rien que toi qui est comme ça
Puis tu penses que ça changera pas

Refrain
Pleurer, frapper, crier,
ça changera rien
C'est juste quand tu vas décider de te réveiller
Que ça va changer
Réveille ton rêve!
Réveille ton rêve!
Réveille ton rêve!
Réveille ton rêve!

Tu te cherches, puis tu sens que tu te connais pas
T'aimerais être comme avant, mais tu sais que ça reviendra pas
Vivre ou mourir n'a plus de différence pour toi
Réveille toi, met fin à ta souffrance!
Tu mérites mieux que d'être enfoncé dans ton oreiller
T'avais un trou dans ta poche
C'est par là que ta vie est passée
Recoud-la donc, c'est le temps de recommencer
Pose-toi plus de question, passe à l'action!
Y'a sûrement autre chose que tu voulais faire
...que ce que tu fais maintenant

Refrain (deux fois)
Réveille ton rêve!
Réveille ton rêve!
Réveille ton rêve!
Réveille ton rêve!

Quand tu sens que tout va mal
Tu prends ta dose, puis t'oublies
Tu veux que l'monde te trouve spécial
Tu l'es déjà... ben oui!
Pendant que le coeur réfléchit
Comme une main fermée à la fenêtre des jours
Je sais depuis toujours qu'il y a quelque chose de mieux
...Qui nous attend

Refrain (deux fois)
Réveille ton rêve!
Réveille ton rêve!
Réveille ton rêve!
Réveille ton rêve!